

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成29年12月7日(2017.12.7)

【公開番号】特開2015-217256(P2015-217256A)

【公開日】平成27年12月7日(2015.12.7)

【年通号数】公開・登録公報2015-076

【出願番号】特願2014-105436(P2014-105436)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】平成29年10月24日(2017.10.24)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、数値を取得する数値取得手段と、

前記数値取得手段により取得された数値が、第1数値範囲に含まれているときには第1状態に制御するための権利の付与を決定する一方で、該数値が前記第1数値範囲と重複しない第2数値範囲に含まれているときには第2状態に制御するための権利の付与を決定する決定手段と、

賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、

再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段とを備え、

前記スロットマシンは、

ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、該再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となった以後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能である、スロットマシン。

**【請求項 2】**

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

数値を取得する数値取得手段と、

前記数値取得手段により取得された数値が、第1数値範囲に含まれているときには第1状態に制御するための権利の付与を決定する一方で、該数値が前記第1数値範囲と重複しない第2数値範囲に含まれているときには第2状態に制御するための権利の付与を決定する決定手段と、

賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、

再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段とを備え、

前記スロットマシンは、

ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数の設定が開始されるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、該再遊技導出時設定手段により賭数の設定が開始された以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能である、スロットマシン。

**【手続補正2】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

数値を取得する数値取得手段と、

前記数値取得手段により取得された数値が、第1数値範囲に含まれているときには第1状態に制御するための権利の付与を決定する一方で、該数値が前記第1数値範囲と重複しない第2数値範囲に含まれているときには第2状態に制御するための権利の付与を決定する決定手段と、

賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、

再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段とを備え、

前記スロットマシンは、

ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒

体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、該再遊技導出時設定手段により賭数が設定されて次のゲームが開始可能となった以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能である。

上記スロットマシンは、以下のように構成されてもよい。

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（たとえば、リール2 L、2 C、2 R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン1）において、

数値（たとえば、乱数値）を取得する数値取得手段（たとえば、図29のS105の処理）と、

前記数値取得手段により取得された数値が、第1数値範囲（たとえば、ナビストックの付与を決定するための判定値の範囲、図30（a-1）のナビストック付与の欄の判定値の範囲）に含まれているときには有利状態（たとえば、A T）に制御するための権利（たとえば、ナビストック）の付与を決定する一方で、該数値が前記第1数値範囲と重複しない第2数値範囲（たとえば、高確モードへの移行を決定するための判定値の範囲、図30（a-1）の高確モード移行の欄の判定値の範囲）に含まれているときには前記権利の付与確率を変更すること（たとえば、高確モードへの移行）を決定する決定手段（たとえば、図29のS106、S109の処理）と、

投入された遊技媒体を検出する遊技媒体検出手段（たとえば、投入メダルセンサ31）と、

賭け操作（たとえば、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6への操作）に応じて賭数の設定に使用可能な遊技用価値（たとえば、クレジットの値であるクレジットカウンタ）を記憶する遊技用価値記憶手段（たとえば、RAM41c）と、

1ゲームに対して設定されている賭数（たとえば、BETカウンタの値）を記憶する賭数記憶手段（たとえば、RAM41c）と、

前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されたときにおいて（たとえば、図20のS30においてYES）、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数および前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値のうちのいずれかを更新する遊技媒体検出手段（たとえば、図20のS33～S35、S40の処理）と、

再遊技表示結果（たとえば、第1～第3のリプレイ）が導出されたときにおいて（たとえば、図19のS12においてYES）、遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能となるように前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新する再遊技導出時更新手段（たとえば、図19のS16、S17の処理）とを備え、

前記遊技媒体検出手段は、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後で前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されたときにおいて、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数（たとえば、3）未満であるときには該賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新する第1遊技媒体検出手段（たとえば、図20のS33～S35の処理）と、

前記再遊技表示結果が導出された後に前記再遊技導出時更新手段により前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が更新されて次のゲームが開始可能となった以降に前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されたときにおいて、前記遊技用価値記憶手段に記憶さ

れている遊技用価値を更新する第2遊技媒体検出時更新手段（たとえば、図20のS40）。図19のS10～S12の処理に加えて、さらにS13～S17の処理により賭数設定が完了した後であってS18においてクレジット可能であると判定された後において、S20以降において実行される。図22(c)参照）とを含む。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(2) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、数値を取得する数値取得手段と、

前記数値取得手段により取得された数値が、第1数値範囲に含まれているときには第1状態に制御するための権利の付与を決定する一方で、該数値が前記第1数値範囲と重複しない第2数値範囲に含まれているときには第2状態に制御するための権利の付与を決定する決定手段と、

賭数の設定に使用可能な遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

1ゲームに対して設定されている賭数を記憶する賭数記憶手段と、

再遊技表示結果が導出されたときに、遊技者所有の遊技用価値を消費することなく次のゲームが開始可能となるように賭数を設定する再遊技導出時設定手段とを備え、

前記スロットマシンは、

ゲームが行われているときにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数未満であるときには前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新し、

前記再遊技表示結果が導出されてゲームが終了した後から前記再遊技導出時設定手段により賭数の設定が開始されるまでにおいて遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新することも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することもなく、該再遊技導出時設定手段により賭数の設定が開始された以降において遊技者により遊技媒体が投入された場合、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新することが可能である。

上記スロットマシンは、以下のように構成されてもよい。

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（たとえば、リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン1）において、

数値（たとえば、乱数値）を取得する数値取得手段（たとえば、図29のS105の処理）と、

前記数値取得手段により取得された数値が、第1数値範囲（たとえば、ナビストックの付与を決定するための判定値の範囲、図30(a-1)のナビストック付与の欄の判定値の範囲）に含まれているときには有利状態（たとえば、AT）に制御するための権利（たとえば、ナビストック）の付与を決定する一方で、該数値が前記第1数値範囲と重複しない第2数値範囲（たとえば、高確モードへの移行を決定するための判定値の範囲、図30(a-1)の高確モード移行の欄の判定値の範囲）に含まれているときには前記権利の付

与確率を変更すること（たとえば、高確モードへの移行）を決定する決定手段（たとえば、図29のS106、S109の処理）と、

投入された遊技媒体を検出する遊技媒体検出手段（たとえば、投入メダルセンサ31）と、

賭け操作（たとえば、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6への操作）に応じて賭数の設定に使用可能な遊技用価値（たとえば、クレジットの値であるクレジットカウンタ）を記憶する遊技用価値記憶手段（たとえば、RAM41c）と、

1ゲームに対して設定されている賭数（たとえば、BETカウンタの値）を記憶する賭数記憶手段（たとえば、RAM41c）と、

前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されたときにおいて（たとえば、図20のS30においてYES）、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数および前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値のうちのいずれかを更新する遊技媒体検出時更新手段（たとえば、図20のS33～S35、S40の処理）と、

再遊技表示結果（たとえば、第1～第3のリプレイ）が導出されたときにおいて（たとえば、図19のS12においてYES）、遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能となるように前記賭数記憶手段に記憶されている賭数を更新する再遊技導出時更新手段（たとえば、図19のS16、S17の処理）とを備え、

前記遊技媒体検出時更新手段は、

前記再遊技表示結果が導出されずにゲームが終了した後で前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されたときにおいて、前記賭数記憶手段に記憶されている賭数が予め定められた上限数（たとえば、3）未満であるときには該賭数を更新し、該上限数に達しているときには前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新する第1遊技媒体検出時更新手段（たとえば、図20のS33～S35の処理）と、

前記再遊技表示結果が導出された後に前記再遊技導出時更新手段による前記賭数記憶手段に記憶されている賭数の更新の開始以降に前記遊技媒体検出手段により遊技媒体が検出されたときにおいて、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を更新する第2遊技媒体検出時更新手段（図22（d）参照）とを含む。